

## 海外文献紹介

宮崎駿あるいは高畑勲（キム・ジュニアン著  
『イメージの帝国 日本列島上のアニメーション』）

米 村 みゆき

### ■イントロダクション

本稿で以下に記すのは、キム・ジュニアン著『イメージの帝国 日本列島上のアニメーション』（이미지의 제국 - 일본 열도 위의 애니메이션、ハンナレ出版社、2006年）の6章の日本語訳（部分訳）である。韓国で発表された同書は、2008年に日本国際交流基金のボラナビ著作賞を受賞した。同書についての詳細および翻訳する意義については「アニメーション研究」（15号 2013・11）に詳しく記したが（同雑誌では2章3節の翻訳を分載）、これまで韓国語で執筆された日本のアニメーションについての学術書が日本で紹介されることはほとんどなく、韓国という視角によって議論された同書の試みは、日本のアニメーションを相対化すると考えられる。

本稿では、スタジオジブリの二大監督である高畑勲、宮崎駿について記された章を訳出した。紙幅の都合上、6章の前半部分のみ採り上げ、後半部分は、次の機会に譲りたい。

本書の原著者金俊壤（キム・ジュニアン）は、アニメーション研究者であり、アニメーション美学、哲学、日本研究を専門領域としている。著書に『アニメーション、イメージの錬金術』（ハンナレ出版、2001）、本稿が部分翻訳した『イメージの帝国、日本列島上のアニメーション』（ハンナレ出版、2006）、『Animation: An Interdisciplinary Journal』、『アニメーションの事典』（朝倉書店）、論文に『Japanese Animation :East Asian Perspectives』（University Press of Mississippi）、『Pervasive Animation :An AFI Film Reader Series』（Routledge）、訳書に『世界のアニメーション作家たち』（小野耕世著）がある。1995年、韓国の映画雑誌『KINO』でアニメーション評論活動を開始して以来、全州国際映画祭、シネマ・デジタル・ソウル映画祭、SICAFなど映

画祭の仕事を経て、現在は、イギリスの雑誌「Animation :An Interdisciplinary Journal」のアソシエイト・エディター（アジア担当）を務める一方、日本アニメーション学会理事および編集委員会委員長として同学会機関誌『アニメーション研究』の編集を担当している。現在は、人形、人造人間、機械としての身体やサイボーグなどに関するサブヒューマン／ポストヒューマン論、アニメーションの製作と受容における身体論およびボディ・ポリティックス、アニメーションによる東アジア研究に携わっている。

## ■翻訳

### 6章 宮崎駿あるいは高畑勲

自らの作業に対して強い自覚を持って極めて継続的に臨んできた二人のアニメーション映画監督、宮崎駿と高畑勲は、1980年代を経ながら、彼らの名前がそのまま作品名と同一視される固有名詞となった。今日二人の監督に対して多くの言葉が流通することは、ありふれたこととなった。

もちろんここでの意図は、これまで宮崎と高畑について説明されてきた大同小異でもっともらしい言葉を再び繰り返すことではない。彼らが作った作品を理解するために、数百ページにわたる二人の監督それぞれの文章とインタビューを読みながら、印象的だったことは、大衆と二人との間にはかなりの乖離が存在するという事実であった。反戦映画として広く知られている『火垂るの墓』に対して高畑は、反戦テーマを意図しなかったと明らかにしている<sup>1</sup>。多くの人々の通念と異なり、宮崎駿は自らの映画の中でのヒューマニズムを否定するだけでなく<sup>2</sup>、自分自身を環境主義者<sup>エコロジスト</sup>と「錯覚」する人がいると話す<sup>3</sup>。これは一体どういうことだろうか？

二人を巨匠であると神話化し、二人の見解のみを作品に対する正解であると受け取ることは、確かに滑稽で無謀なふるまいだ。したがって、上述のような発言をありのまま受け入れる必要はない。しかし私たちが彼らに賛辞を送る、それと同じだけの愛情と関心を持って耳を傾けるならば、高畑と宮崎が作品の中で私たちに何を言いたかったのか、反戦、人間、環境のような常套句が彼ら自身の人生の中で何を意味してきたのか、さらに深く理解できるはずだ。

## 6.1 二人三脚のフィルモグラフィー

宮崎駿のフィルモグラフィーは概略して三つの時期に分かれる。その中でも第一期は1978年の『未来少年コナン』から1986年の『天空の城ラピュタ』までで、生態学的想像力に基づいて被爆以後の日本列島という世界をどのように克服して生きて行くかと苦悩したり、夢見たりするポスト黙示録(post-apocalyptic)ジャンルの時期、第二期は歴史的空間から私的空間に退き1988年の『となりのトトロ』から1992年の『紅の豚』までの、過去を時間的背景として監督自身の人生に対する個人的な内面の葛藤を濃厚に照らし出す私小説的なビルドゥングス映画ジャンルの時期、そして第三期は孤独な葛藤の克服と共に、生の復元を願って1997年の『もののけ姫』からキャラクターの形状と物語の構造に痙攣を起こしながら脱構築していく時期である。

一方、宮崎の長きに渡る同僚であり友人ながら一種のアンチテーゼも形成する高畑勲のフィルモグラフィーは、宮崎駿よりはるかに長期間に渡って千変万化し、生半可な時期区分を拒否する特性を持っている。概して言うならば第一期は、1968年の監督デビュー作である『太陽の王子ホルスの大冒険』の興行失敗以後、テレビに移り1974年の『アルプスの少女ハイジ』から1979年の『赤毛のアン』までの、西欧世界を背景に〈捨て子・孤児〉のリアリズム的物語を構築する1970年代、第二期は映画に戻り1981年の『じゃりん子チエ』と1988年の『火垂るの墓』のような、日本を背景に旧世代に抗う子供を描く1980年代、そして第三期は東京という大都市を拠点にして現代日本人の不安が増幅していく人生とその代案的可能性に焦点を合わせる1990年代に要約される。しかしその一方で視覚的、物語的関連性を考慮して『火垂るの墓』、『おもひでぽろぽろ』(1991)、『平成狸合戦ぽんぽこ』を「戦後三部作」に括り、それ以前と以後で時期を区分することもできる。

テレビでは大きな成果を成し遂げながらも、1980年代に入って映画では『リトルニモ (Little Nemo)』(1989)の途中降板など、監督としては長期間の難航を経験した高畑勲に映画人(cineaste) シネアスト(記者注:映画を实践する芸術家という仏語)の名声を確認たる物にした戦後三部作は、スタジオジブリの設立なしには作られなかっただろう。その点においては、三部作は、スタジオ設立

の主な基盤と実質的契機を用意することになった『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』から多くの恩恵を受けている。しかしもう少し遡れば、これら二つの作品と共に宮崎駿の第一期を形成しながらそれらにとって重要な芸術的青写真となった初監督作品『未来少年コナン』は、逆に高畑勲の『太陽の王子ホルスの大冒険』から多くの部分を継承している。『未来少年コナン』の第一話の、人里離れた場所に孤立したまま暮らす主人公が、父権的人物の遺言を受け入れその後人びとの住む所を探して旅立つ話は、『太陽の王子ホルスの大冒険』の導入部と完全に同一だといってもよいほどである。

作品間に見えるこのような関係性は、1960年代以降互いに深い理解を分かち合い共同作業を行ってきた二人の監督における人間関係に起因する。宮崎駿にとって『未来少年コナン』が特に重要な作品である理由はまさにここにある。長きに渡った自分と高畑勲におけるスタッフと監督としての役割関係がこの時、本格的に転換されたためだ。そしてこの作品を通じて宮崎駿は、さらに一歩踏み出して、東映動画で10年前に高畑勲と意気投合し作り出した『太陽の王子ホルスの大冒険』の大きな物語、グランド・ナラティに対して自身の立場で批判的に終止符を打ち、監督として独自の方向性を獲得、提示することに成功した。それではその『未来少年コナン』から出発して、二人の監督に対して本格的に議論に入ってみよう。

## 6.2 核以後の大地の上で—ポスト黙示録三連作—

### 6.2.1 『未来少年コナン』：ヤマトの航路を変える

アメリカのSF作家アレグザンダー・ケイ（Alexander Key）が東西冷戦の対立を強く意識して書いた小説『残された人びと（The Incredible Tide）』（1970）に宮崎駿自身が大きな変更を加えてTVアニメーションシリーズとして作り出した『未来少年コナン』は、いわゆる最終戦争（または、最終兵器）による文明世界の滅亡をその物語内現実の土台にしている点で『風の谷のナウシカ』、『天空の城ラピュタ』とともに「ポスト黙示録三連作」を構成する作品である。

ここでポスト黙示録というのは、主に第三次世界大戦、伝染病、生態学的破

壊、コンピュータ反乱、人類の衰退など、黙示録的事件以後の世界を語る空想科学のサブジャンルを示す。このジャンルは、近代の西欧におけるヒューマニズムの登場を通じて、人間がキリスト教的な神の代わりをすることになった後に恐るべき破壊力のテクノロジーを取得するに至ると、すぐさま人間自らが聖書における黙示録を実現できるようになってしまった結果として表れた暗いビジョンである。したがって人間＝主体（＝近代の西欧白人男性）が引き続き新しい歴史を拓くことができるのかという問い、すなわちヒューマニズムにおいて逆説的である動揺と深い関係を持つ。特に第二次世界大戦におけるナチスドイツのユダヤ人虐殺や広島、長崎への原爆投下、そして後続する冷戦体制への急激な突入を辿りながら、黙示録的な想像力は戦後のSFジャンルにおいて効力を持って拡張された。

同ジャンルのうちの最も印象的だと言うに値する大衆的作品を挙げるならば、フランスの作家ピエール・ブール（Pierre Boulle）による1963年の小説に基づきつつ1973年まで4編もの続編を作り出した映画『猿の惑星（Planet of the Apes）』（1968）となろう。アニメーション映画としては同じ時期にフランスの監督ルネ・ラルー（René Laloux）によって衝撃的な長編『ファンタスティック・プラネット（La Planete Sauvage）』（1968～73）が作られた。『猿の惑星』の物語と類似するこの作品は、大規模戦争以後文明的に退行してしまった人類を、若い賢者が地球の新しい支配者である巨人種族の脅威から救うという出エジプト記のような物語であり、画家ルネ・マグリット（Rene Magritte）のシュルレアリスム的な視覚表現の作品であった。これに先立ちルネ・ラルーは『ファンタスティック・プラネット』の母胎になった短編アニメーション映画『かたつむり（Les Escargots）』（1965）で人間の文明世界を破壊する巨大なかたつむりを描いたことがあった。これら二つの作品は、人間＝主体の没落を提示する方式が『風の谷のナウシカ』（と『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』）の方式と非常に似ているために特別な注意を引く<sup>4</sup>。

ところで宮崎駿が『未来少年コナン』を作った1978年当時、ジャパニメーションはポスト黙示録から遠ざかる傾向がしばらく優勢であった。言わば1970年代後半から1980年代初めまでは『宇宙戦艦ヤマト』が席卷している時

期であったし、この作品の大衆的な吸引力は、日本が太平洋戦争で経験した敗北を未来時制において想像の勝利として取り替えたいという欲望にあったといえる。この欲望を実現するための映画の戦略は、結局のところ物語内現実の中で再び戦争を起こし、このことを与えられた現実として喜び肯定するということであった。

歴史と戦争に対する退行的ヒステリーは、たとえば押井守が『風の谷のナウシカ』も特攻隊（＝カミカゼ）の情念で充満した宮崎流『宇宙戦艦ヤマト』である、と一喝したが<sup>5</sup>、少なくとも意識的な次元では宮崎駿自身が志向するところとは正反対の態度だった。彼の関心は、過去にあった実在の敗戦をどのように想像の勝利に変換するか、という点ではなかった。そのような勝利への欲望が存在するがために未来に再発する可能性がある戦争をどのように防ぐのかにあった。したがって彼は、ポスト黙示録三連作それぞれのオープニングシークエンスにおいて、戦争は過去にすでに起きたことだと明らかにし、決して元に戻すことはできないと提示する。そして作品の中の葛藤を、その後再び新しい戦争を起こそうとする者とそれを阻止する者や少なくとも協力しない者の間に配置した。

『未来少年コナン』は、超磁力兵器を使った戦争によってグローバルな規模の大災難が起きた20年後の時点から始まる。災害から生き残った、産業都市インダストリア（Industria）の実力者である行政局長レプカが、都市の復興を口実として太陽エネルギーと過去の軍事的遺産を復活させ、世界征服を企及する。彼の野心を挫折させるのは、純真無垢な二人の少年コナンとジムシィ、そしてラナという名の早熟な少女である。彼らは大人たちでも躊躇する最悪の状況でも後に退かないし、敵の心まで変容させるような人間愛によって目の前に迫り来る戦争と自然災害から人々を救い出す。

### 6.2.2 避難のトラウマ

外見上は明らかに子供ながら大人をはるかに凌駕する主人公の性格は、少なくとも『天空の城ラピュタ』までは明らかに持続しており、宮崎駿自身の太平洋戦争中の体験と深く関連しているようだ。戦争の中で大多数の人々が苦しん

でいた時に、彼の家は軍需産業に携わり、むしろ好景気を楽しみ、その恩恵であるのか男たちは軍隊への招集も免れていた<sup>6</sup>。そのような中で家の大人たちが当時非常に珍しかったガソリントラックを持ち出して避難する日、乗せてくれと言いながら追いかけてきた人を見捨てたことが、四歳の子供であった宮崎駿に罪悪感と共に強烈な記憶に残ることになった。そのためどれほど困難な状況下でも「車を止めろと大人たちに言える子供」を映し出すアニメーションを作りたかった、とかつて彼は明らかにした<sup>7</sup>。

このような倫理的次元における意図は『未来少年コナン』において様々なファンタジーを通じて実現されている。中でも最も魅力的なファンタジーは、主人公の少年コナンの身体を媒介とした超人的なアクションである。ロボットやサイボーグなどのあらゆるテクノロジーのファンタジーも取り込まないまま、自然としての人間の身体のみを用いて演出されたコナンのアクションは、宮崎駿が身体と大地の間にまたがる重力という力の意味をどれほど深く理解しているのかをくっきりと見せてくれる。バレエダンサーの振付をするように、さらには重力のない紙の上であたかも本当の出来事のように見せるために、重力を相手に勝敗の行方が見えない戦いをする彼は、コナンのアクションを通じてそれまでジャパニメーションが作ってきたロボットとサイボーグによる超人的アクションが、実は先端テクノロジーとは何の関係もない、手で描かれたアニメーションの芸術的産物であることをユーモラスに主張する。

人間の身体に向かう重力の作用に対して宮崎駿が傾注する関心は、同時にその重力の根源である大地に向かう。この点でも彼は当時の他のジャパニメーションの作品とは明確な差異を見せてくれる。近代日本社会の脱亜入欧がもたらした地政学的孤立を、『宇宙戦艦ヤマト』のような作品は、機械の大地を作って地球から脱出するという想像力で深化させたとすれば、混乱状態に陥った地球から一隻の宇宙船が脱出しようとして即座に墜落する『未来少年コナン』のプロローグは、宮崎駿がこのような脱出の偏狭性を拒否していることを端的に現している。もちろん彼も、第二期の最後の作品である『紅の豚』までは空を飛ぶ大気圏的なファンタジーにあからさまに執着することはあった。しかし『天空の城ラピュタ』の結末で主人公が伝説的な空の超時空要塞を事実上破壊



させた後、それを宇宙の外に単独で飛び立たせるように、彼の究極的な行先は地表面である。したがってこの旅程で提示されるすべてのスペクタクルは常に人間の身体と地球の間の重力という葛藤から創出されるものだ。ただし宮崎駿には、どの地に足を踏みしめて降り立つべきかどうか判らない、歴史的にも地理的にも彷徨うという大きな難点があった。その彷徨を理解するために必要なのは、重力に関する天体物理学でなく、権力の微視物理学あるいは身体の政治経済学である。

『未来少年コナン』において大まかなながらも権力の問題に真摯に接近した宮崎駿は、地球上に二種類の型の対照的な社会を登場させた。一つは例の産業都市インダストリアで、もう一つはハイハーバー（High Harbor）という産業革命以前におけるヨーロッパの農村である。

海に隣接したインダストリアは、空間的には三角塔という摩天楼規模の建物があり、そして制度的には市民等級制によって成立している都市である。発電所であり工場であり政府庁舎でもある三角塔は、人間と物資を統制、管理するテクノロジーの中心である。そこでは上級市民のみが地上層で管理者として居住、活動することができ、下級市民は地階のみで居住が許されあらゆる労役に強制動員されている。このディストピアの風景は、長らくジャパニメーションに強固に審美的影響を及ぼしてきたドイツ映画『メトロポリス』から機械人間を除けばそのまま借用されたようだ。しかし、海と砂漠の間に孤立したインダストリアは、ナチスドイツよりは太平洋戦争中の総動員体制下にあった帝国主義日本を、または、戦後の国家的な復興の名分で企業戦士を養成して経済戦争を遂行した日本の企業共同体をより多く想起させる。この空間に見える日本的属性は、宮崎駿による初期の意図にすでに含まれていた<sup>8</sup>。

一方、当初はユートピア的な島でしかなかったハイハーバーの場合は、宮崎駿は農業と肉体労働が中心の社会であるという点で肯定的な立場を取ってはいるが、インダストリアと対立させる手法で描くことを拒否する。シリーズ中盤に達して主人公が命拾いし、ようやく到着したハイハーバーでさえも、僅かながら政治経済的な葛藤と衝突が存在する。それらを特に顕著に表わす役割をする人物は、村外において世間知らずのアウトサイダーグループを導く青年オー



口だ。

オーロはハイハーバーの私有財産制を知らなかったコナンとジムシに、彼らが捕らえて食べた猪が自分の所有物だったと主張して酷く苦しみ、後には権力を与えると言いながら手を組もうと誘惑する。最終的に彼はインダストリアの軍隊が攻め込むと、敗戦直後に列島に上陸したアメリカ軍の前で日本の政治家たちがしたように、その手先としてハイハーバーの占領に喜んで協力する。しかし、作品中ではすべての人は元々あるいは結局は善良な存在であると信じてようとしている（が、逆に考えれば最も優しい人が最も残忍なことも犯すことができるという現実からは目を背ける）宮崎駿は、シリーズの最終話でオーロを含むすべての悪人を条件なしに許してハッピーエンドへ進む。これは彼が罪の意識を持って告白した自らの個人的歴史について、自分も条件なしで許されたいという欲望の投影的作用として理解されよう。

したがって宮崎駿は『未来少年コナン』の主人公にいかなる信念や理想も持たせない。信念や理想は許しを困難にさせるためである。『未来少年コナン』が『太陽の王子ホルスの大冒険』を継承してはいるものの、最も異なる方向をとるのはまさにこの点である。宮崎駿の主人公たちは、政治的にはもちろん、道徳的な側面でも何らかの特定の立場をほとんど持たない。彼らの行動は概して非常に単純で私的、さらには利己的な動機から始まる。しかし、結局彼らが最も利他的に見える瞬間があり、宮崎駿自らの意志であるが、それは彼らが極限状況に置かれた人々を冷遇せずに助けようとする場面である。

このため、宮崎駿が最終戦争以後の世界において取り上げる極限状況は、戦争ではなく自然環境についてである。前者と異なり後者は人間社会内部の、特に国家間の葛藤と衝突を瞬時に無意味にしてしまう。人間の生存自体が困難になるほど最終戦争時に破壊された自然環境は、その戦争で生き残った人間まですべて敗者に位置づける究極の他者となる。

自然環境に対する宮崎駿のポストヒューマニズム的な傾倒は、彼が1984年に感想を寄稿した植物社会学者宮脇昭の『植物と人間』と多くのことを共有する<sup>9</sup>。1968年に出版されたこの本において、植物群集が過密状態で発達する場合には、中心部が死滅して周辺部だけが生き残るデッドセンター（dead cen-

ter) のような現象が、大都市東京でも起こり得ると警告する著者は、さらには、大混乱以降に生き残った人々が再び先祖による失敗の苦しい経験を忘れたまま、自然の秩序や生物社会の他の構成員との共存を無視する独善者になるとき、自然も再び自らの均衡を取り戻すためにデッドセンターを作り出す可能性に言及する<sup>10</sup>。この警告はあたかも『未来少年コナン』と『風の谷のナウシカ』という二つのアニメーション作品の登場に対する予言にも聞こえる。

### 6.2.3 『風の谷のナウシカ』：定めと救済

『未来少年コナン』の地殻変動、砂漠化された大地、地震と津波に続き、その6年後に制作された『風の谷のナウシカ』で宮崎駿は極限状況の自然環境を一層重みのあるテーマとして前面に出し、カビの森である腐海と巨大な蟲を創出した。地球全域に広まっているそれらは千年前に巨大産業文明を崩壊させた「火の七日間」という戦争の産物である。『ファンタスティック・プラネット』と『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』における巨人種族のような高度な知的生命体ではないものの、人間の生活環境を致命的に蚕食するカビと蟲たちを前にして、近代的テクノロジーのほとんどを喪失し中世的な生を営む人間は、極めて脆弱な存在に過ぎない。

ここに世界の主導権を掌握しようとする軍事国家トルメキアの軍隊が登場し、インダストリアのような過去の文明の軍事的遺産である巨神兵を復活させ、腐海と蟲を一度に燃やして消失させようとする。しかし風の谷の王女ナウシカは、それらが実は人間が汚染した生態系の自然浄化の過程の一つであるという事実を発見し、トルメキアによる大規模破壊を阻止しようとする。このことは宮脇昭が彼の著書で、どれほど人間が毒性物質とブルドーザーで動物を殺し、山を削り、谷を埋めようとも、自然の改変によって人間自身が自然からの報復を受けた後、自然は必ず強い復元力によって再びデッドセンターの中に何事も起こらなかったかのように、その土地に存在した立派な青い服を復活させると書いたとおりである<sup>11</sup>。

だが、デッドセンターの出現は植物社会内部の現象であって、自然環境破壊とは何ら関係はない。戦争も人間社会の内部の問題であって、自然に対する攻

撃を目的とするものではない。自然環境の破壊は、戦争の副産物である場合はあっても、超国家的資本が国家による政策的支援の上で大量生産と大量消費の速度をより一層速めながらグローバルな規模で遂行する搾取の直接的な結果である。裏返して考えれば、宮崎駿が『風の谷のナウシカ』に用いる生態学的危機は、警戒心を呼び起こすことはあるものの、あくまでも修辞学的な意味を持つだけである。彼が話題にしたいのはやはり戦争なのだ。さらには『未来少年コナン』と異なり、『風の谷のナウシカ』では未来の戦争ではなく過去の太平洋戦争についてである。腐海と蟲たちは少なくともナウシカにとっては自然だとしても、映画外に位置する監督（と私たち）にとってはロマン主義的に描かれた一つの風景だ。腐海はあたかも隠された楽園のように、蟲たちはその地の守護神のように見える。これを自然と見ては困るのだ。

宮崎駿は原爆投下の最初の土地である日本列島に住みながら、ポスト黙示録的な世界は未来ではなくまさに現実であると感じたようだ。『風の谷のナウシカ』は、戦後日本の国家的起源ともいえる原爆の負の遺産または傷痕が、数十年どころか千年が過ぎても消えない、そのような運命を懸念する。初めて自らによる原作に基づき作ったこのアニメーション映画において宮崎駿は、『未来少年コナン』に後続する彼の初めての長編アニメーション映画『ルパン三世カリオストロの城』（1979）で惜しみなく見せた豊富なユーモアを驚くべきことに全部取り除き、真顔で、非常に悲壮な口調で己の原罪意識を抱きつつ、どのようにしたら戦争中の大惨禍から生を救うことができたのだろうか、と過去完了時制の仮定法で悩む。救済に関連したこの苦悩はしかし、1945年の日本という特定の時間と国家の枠組みに限定しない必要があった。「日本の国内の、誰かが空襲で焼け出され、誰かが焼け出されないで済んだというふうな事と、例えば日本国全体が中国や朝鮮やフィリピンや東南アジア各国でやって来たいろんな虐殺やいろんな事と比較すると、やはり日本人全体は加害者だったっていう位置付けをせざるを得ません」と考えた彼にとって、上記の問題はそれほど容易なものではなかった<sup>12</sup>。

言ってみれば、宮崎駿は日本人を「被害者」として描く事はしたくなかったようだ。これは非常に重要な課題である。韓国の社会のみ取り上げても、民族

を分け隔てず虐殺を遂行する原爆のリアリティーを無視しながら、戦争を起こした「加害者」として日本が被爆にあうだけのことはあったと見る因果応報式のナショナリズム的観点がありふれているためだ。後に議論する『火垂るの墓』は、アジア的な受容の場で上記のような問題が顕著にあらわれた事例である。

宮崎駿は『風の谷のナウシカ』で、まず人物と風景を西欧化することで「日本」を、そして中世ヨーロッパの封建的荘園に近い社会を描くことで「近代国家」を効果的に映画の世界の中から消してしまう。特に、彼は「人間」という一層根深い近代の主体のイデオロギーの枠組みを徹底的に否定するために「王蟲」と呼ばれる巨大な昆虫とそれを心から愛するヒロインのナウシカを登場させる。これを通じて救済の対象は日本を越え、近代を越え、国家と民族を越え、人間を越えて自然に拡張される。映画のクライマックスでナウシカは、トルメキアの敵国であるベジテの扇動による王蟲の大軍が暴走してくる中、太平洋戦争時の戦艦ヤマトのような沈没船の残骸の中に避難している風の谷の人々を救う必要があるのみならず、原爆規模の殺傷力を持った巨神兵を使って簡単に全滅させようとするトルメキア軍隊（と、これに対し同意する風の谷の人々の憎しみ）から王蟲の大軍も救わなければならない。だが、果たしてどのように彼らを「全て」救うことができるのだろうか。

この質問に対する宮崎駿の答えは、残念ながら運命とキリスト教的なメシア信仰を取り入れることのみであった。映画のオープニングシーケンスで、そして風の谷の老婆がナウシカに聞かせる伝説の中で、今後起きるすべての災難と救世主の到来が予言される。予言は、ナウシカが災難に直面したすべての存在を救うことになるだろうということを運命として断定している。

もちろん宮崎駿は主人公にもメシアに値する個人的属性を別途付与した。まず彼は、二人の伝説的な女性からナウシカの性格を見出し具体化した。一人は、彼がバーナード・エヴスリン (Bernard Evslin) の『ギリシャ神話小事典』で接した「オデュッセイア」の中の王女ナウシカで、もう一人は日本の中古時代の説話集『堤中納言物語』に出てくる「虫めづる姫君」である。宮崎駿は、彼女らから既存の社会的慣習に縛られない自由な人物としての風の谷のナ

ウシカを発展させていった。さらに踏み込めば、白い翼が引き立って見える彼女の一人用飛行機具はあたかも身体の一部のように彼女に常に付いて回りながら、ナウシカに天使ガブリエルないしは伝令の神ヘルメスのイメージを付与している。宮崎駿の表現を引用すれば、ナウシカは媒介者としての巫女であるのだ<sup>13</sup>。

このようなナウシカがクライマックスにおいて犠牲を通じて皆の生命を守り、暫くしてイエス・キリストが死から復活するように姿を再び現わす時、映画はメシアの奇蹟を完璧に具現しつつ、千年後の未来の風の谷を約 2000 年前の過去のエルサレムに、そして「火の七日間」という最終戦争を聖書のヨハネ黙示録に出てくる「審判の日」に帰す。すべての事件が映画の冒頭で予言されたとおりであるため、この宗教的奇蹟には疑問の介入する余地がない。観客はその犠牲と復活のスペクタクルに胸を打たれ、涙を流せば済むのだ。だが、本当にそれで良いのだろうか？

何よりも問題は、宮崎駿が観客を納得させるためにナウシカの奇蹟を運命としてとらえた結果、救済を希求させる全ての現実の災難までも、すなわち歴史上の不幸さえも全て運命に回収させてしまうということにある。だが、歴史は決して運命であるとはとらえることはできない。概して歴史を運命として変えようとする試みは、ある不幸な事件があまりにも複雑なメカニズムに基づき、私たち（が主に被害者である時）の論理的理解が難しい場合、または、それを仕方なかったことと見なし、私たち自身（が主に加害者である時）の罪の意識と責任を覆ってしまおうとする場合に現れる。これら二つの場合とも、全て未来を過去の延長ととらえながら不幸な歴史を繰り返すことが常であり、実際そのような事態が起きたこともある。これは監督自身の希望と矛盾することである。もしくは宮崎駿は日本の忌まわしい帝国主義の歴史とその罪の意識の記憶から自由になるために、潜在意識の中でもう一度終末を欲望したのかも知れない<sup>14</sup>。

少なくとも『風の谷のナウシカ』の宗教的傾向に対しては、確かに宮崎駿自身もその危険性を意識していたといえる。彼は映画を完成させた時、自分があまり入りたくなかった宗教的領域に完全に浸かっていることを発見し、窮地に

追い込まれたと深刻に述懐したことがある<sup>15</sup>。彼がどのような側面から宗教的傾倒を危険だと指摘したのかは不明だが、この述懐は、すぐ次の長編である『天空の城ラピュタ』がなぜ前作とは異なった方向を取るようになったかを理解させてくれる。

#### 6.2.4 『天空の城ラピュタ』：さまよう帝国

宮崎駿が論調を再び完全に変更し『未来少年コナン』と同じく明朗な冒険活劇として作り出した『天空の城ラピュタ』は、『ガリバー旅行記』の第三篇に出てくる「空飛ぶ島ラピュタ」にインスピレーションの源泉を置く。スイフトによるこの有名な小説は、他に小人の国（第一篇）と巨人の国（第二篇）、そして人間をゴミのように取り扱う馬の国フウイヌム（第四篇）の世界に対する想像力と、18世紀啓蒙主義時代の人間＝主体を風刺する批判精神において『風の谷のナウシカ』を創出した映画芸術家の関心を引くに値する作品である。

19世紀末の大英帝国を想起させる背景の同映画は、宗教的なテーマ、特に救済についてはほとんど何も語らない。まず主人公の少女シータと少年パズーはナウシカよりはるかに幼い子供である上に、誰かを助けることに消極的である側面から『未来少年コナン』のラナとコナンとも異なる。逆にしばしば救出の対象になる。事件の核心に位置するシータは、太陽エネルギーの権威者であるラオ博士の孫娘で賢明だったラナほど自分を取り囲む状況を把握できず、自分が何者なのかさえ分からない。宮崎駿は彼女にラナのテレパシー能力のように神秘的飛行石のネックレスを与えたが、過去の帝国の遺産であるまさにその飛行石こそ彼女を拘束する罠となってしまう。飛行石を狙う者たちに追われるシータを助けると同時に、消えた自分の父が残した写真の中のラピュタを証明したいという個人的欲望も持っているパズーは、勇敢で善良ではあるが、空から落ちてくる少女シータを受けとめようとするものの、重力に勝てず重くて遂方に暮れるという現実味を帯びた少年でもある。彼はいつでもラナを軽く持ち上げるコナンと同じではない。コナンの超人的身体の代わりとして宮崎駿がこの作品で選択したのは、産業革命当時<sup>16</sup>のテクノロジーである。

救済については語らないため、救済の対象が描かれないことも前作の二編と

異なる。『天空の城ラピュタ』でパズーが暮らす炭鉱村の人々は、『未来少年コナン』における生き残った人類や『風の谷のナウシカ』の危ない生命そのものとは非常に異なるアプローチで扱われる。彼らははるかに愉快そうで余裕があるように見え、いわゆる「貧しいがそれで大いに幸せな人々」のようである。しかしこの風景は、偽物あるいは少なくとも宮崎駿による根拠のないロマン主義的な幻想である。高畑勲の提案でイギリスのウェールズまで足を運んだ炭鉱村の現場で、彼が感じたという連帯感<sup>17</sup>の正体は正確にはわからないが、映画の中に登場する炭鉱夫の家の壁に労働運動のポスターをかるうじて描き入れた程度では、当地における人生に注意深い視線を傾けたという評価はし難い。「労働者ってというのはまだいるんだなあ」という感じを受けたとしても<sup>18</sup>、宮崎駿はシータとパズーがロマン主義的な無政府主義者の海賊一味と共にラピュタを探し離れた後、映画が終る時まで炭鉱村を全く見せない。イギリスではない、日本における見捨てられつつある炭鉱村を背景にしても、果たして同様なことが容易に出来たのだろうか。彼は救済というテーマから脱却しながら現実の生という問題まで放棄してしまったのではなかったか。

反面、この作品でも運命の要素は依然として大きな比重として残っているが、それは歴史の連続性、すなわち先祖の歴史に対して後世が負っている借金としての意味を持っている。主人公の少女シータは数百年前に滅亡した空中帝国ラピュタの後裔であり王女である。彼女はこの事実を知らないまま、ラピュタの遺跡を探し出そうと軍隊まで動員した政府（恐らく 19 世紀末の大英帝国政府）の秘密要員ムスカに追い回され、その後軍事力の脅威で世界を支配しようとした彼の狂気に対する最後の抵抗として、命をかけてラピュタ破壊の呪文を唱える。彼女の呪文が意味するのは、帝国の王族としては歴史の清算であり一個人としては歴史からの自由である。

呪文を通じてラピュタを、未練を残さず地球外に飛ばし送る宮崎駿は、自滅的な崩壊以後、地表面に停泊できずあてもなく幽霊船のように漂う、その「島帝国」から、彼を長らく苦しめてきた 20 世紀の日本の歴史を思い出したのかもしれない。自らを「典型的な日本人」と話す<sup>19</sup>彼は、1988 年に次のような切実な告白を記したことがある。



ほとくの安っぽい民族主義は劣等コンプレックスにとって代わり、日本人嫌いの日本人になっていった。中国や朝鮮、東南アジアの国々への罪の意識におののき、自分の存在そのものも否定せざるをえない。心情的左翼になったが、献身すべき人民を見つけることもほくにはできなかった。ところが、自分ではいくら陰々滅々<sup>つもり</sup>の心算で、悩ましげに明治神宮の人気のない裏道<sup>へき</sup>を散策しても、ひょんなことで鏡を見ると、陽気で快活な自分の眼を発見して辟易<sup>えき</sup>としてしまう。何かを肯定したくてうずうずしている自分がいるのである。矛盾し、分裂し、根っ子を持たねばといいつつ、日本国と日本人とその歴史を嫌い、西欧やロシア、東欧の文物に憧れた。アニメーションの仕事に従事しても、外国を舞台にする作品を好んだ。日本を舞台にと思いつつも、民話、伝説、神話、すべてが好きになれなかったのだ<sup>20</sup>。

コナン一行がインダストリアの大型爆撃機をほぼ素手で墜落させるように、自ら溶けてしまうという演出でトルメキア軍隊の巨神兵を崩壊させるように、日本の暗い近代史に抵抗する宮崎駿は、このポスト黙示録三連作の最後の作品でいよいよ戦後の日本社会に向けて重要な警告をするに至った。過去の帝国主義的遺産を復活させてはいけないということだ。万一そうするのであれば、天空の城ラピュタにわずかに戻ってきた豊かな自然と楽園のような平和を失うことになる事態に直面するはずなのだ、と。この警告は、同作品から数年前にまで続いていた『宇宙戦艦ヤマト』シリーズとこれを取り囲んだ熱狂の中において心理的には潜在した復活プロジェクトへの批判でもあった。

『天空の城ラピュタ』において事態を破局的状況にまで推し進めるのは、宮崎駿が彼の作品の悪役の中でも最も孤立し最も冷酷な人物に描く、ラピュタ帝国のもう一人の後裔のムスカである。ムスカと最も近い人物は『未来少年コナン』で太陽エネルギーを手に入れようとするインダストリア行政局長レブカであるが、宮崎駿は後者に対して示す人間的憐憫としてのユーモラスな演出を、前者に対しては全く施していない。このような人物描写は、ムスカに対する観客の善悪判断を非常に単純にさせた。しかし過去の不幸な歴史を繰り返そうとする連中は、私たち一人一人の前にムスカのように常に明確な姿ではあまり現

れず、むしろはるかに甘くて魅惑的な声でささやきながら近づいてくる。さらには、すでに我々自身がムスカかもしれない。

宮崎駿は人間を非常に容易なカタチで理解しようとした。メシアと独裁者は、ナウシカとムスカほど互いに全く異なる人間ではないかもしれない。言い直せば、彼の問題は人間を描こうとしながら人間における政治的現実を見ようとしなかったところにあった。人間は「社会的=政治的」動物であるというアリストテレスの話は冗談でない。

宮崎駿は『天空の城ラピュタ』において、ムスカを雇用し軍隊まで動員させた帝国政府に対して何も語らず何も見せない。図式的ではあってもインダストリアの三角塔という設定を通じて権力のメカニズムをスケッチした『未来少年コナン』に比べれば、これは確かに後退となった<sup>21</sup>。ムスカはラピュタ破壊の呪文と共に消えたが、映画が喚起する 19 世紀末のイギリス政府は少し後に日本と同盟を結び、それから 2 年後である 1904 年に日本は朝鮮半島と南満洲を取り囲んでロシアと戦争を起こした。まさに第一次世界大戦への突入であった。結末でラピュタの残骸とともに宇宙へと進む監督の視線は、すべての危機を抜け出したがまもなく空から地上に戻らなければならない幼い孤児の主人公たちから目を逸らしつつ、観客にとっては彼らが今後のどんな世の中でのどのように暮らして行くか悩まなくても済むようにしてくれる。

この点において宮崎駿の妥協ないし怠慢は、おそらく彼のそばに常に高畑勲がいたが故に可能だったのだろう。高畑勲が『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』のプロデューサーを相次いで引き受けた後、スタジオジブリで作った初の長編アニメーション映画『火垂るの墓』は、宮崎駿との間に横たわる一種の芸術的共犯関係を端的なカタチで表わす格好の事例である。同時に、それより一年先立って発表された『文化記録映画 柳川掘割物語』（1987）もまた別の事例となり得る。このドキュメンタリー映画は、元々宮崎駿によって若い男女の青春物として企画されたアニメーション映画であったが、監督をすることになっていた高畑勲がその背景となる柳川市の運河再生運動に接した後、当初の企画方向を大胆に方向転換して作ることになった作品である<sup>22</sup>。それでは、宮崎駿が見ようとしなかった、または見せようとしなかったことを必ず引き出し見

せる高畑勲の代表作『火垂るの墓』に進んでみよう。

### 6.3 『火垂るの墓』—罪の意識の現場へ—

#### 6.3.1 被害の神話

多くの人々は、宮崎駿の作品をしばしば反戦映画だと評価するが、彼が抵抗する戦争を普遍的な意味の戦争として主として理解するだけで、宮崎にとって戦争が他でもない太平洋戦争であるという事実を人々は容易に忘れ（たが）る傾向にある。太平洋戦争と宮崎駿の関係は、彼を好む観客、その戦争において日本から特に被害を受けたアジアの国々の観客にとっては非常に気まずい要素となることもある。日本人として宮崎駿が寄って立つ太平洋戦争に対する立場が、すなわちアジアとその近代史を眺める観点と不可分な関係にあるためだ。もちろん彼はポスト黙示録三連作とその後の『紅の豚』のように、戦争に言及する作品の中で時間的にも空間的にも日本のイメージを消してしまったために、論争を回避しながらいわゆる普遍的価値を志向する監督として誰からでもたやすく受容されることができた<sup>23</sup>。

しかし高畑勲は違った。『天空の城ラピュタ』の作業から2年後に彼が監督した『火垂るの墓』は、太平洋戦争当時の日本を直接の背景とし、幼い兄と妹が両親と別れて疎開先で大人たちの冷遇と無関心の中でみじめに死んでいく姿をきわめて冷静な視線で描き出す。そして観客は知らぬ間に涙を流してしまう映画である。だが韓国の観客の中には、このアニメーション映画はとても悲しく涙を止めることができなかったという一方、突然不愉快になったりしたという反応も珍しくない。概ねの理由は、戦争を起こした張本人が日本人なのに、むしろ被害者のように描かれているから、というものである。確かに日本人が韓国（をはじめとする他のアジアの国々）の観客の前で被害者の位置に立ったり被害者の身振りを取るのには、不合理であったりあり得ないことに見えるのである。

もちろん『火垂るの墓』において監督の本来の意図は、上記のようなものではなかった。特に一般的に誰にでも受容され得る反戦映画に対して、高畑勲は初めから懐疑的であった。彼は「空襲や原爆投下でもたらされる戦争の悲惨を

感情的にドラマ化するだけでは現代の状況となかなか切り結ばない」「戦争中に日本が他国に対して何をしたのかも含めて考えなければいけない」「だから、私は「反戦映画」などというむづかしいものはとうてい作れない」と考えていた<sup>24</sup>。しかしそれにもかかわらず結局のところ『火垂るの墓』は反戦アニメーションとして受容された。これに対して高畑勲は当然の結果として受け止め、後に反省している<sup>25</sup>。芸術作品の意味が、一旦作家の手を離れば、観客によって作られていくということを彼は知っておくべきだったのだろう。

「戦争で自分たちがひどい目にあったのは、日本がアジアの多くの国の人びとをひどい目にあわせたため」<sup>26</sup>という過去時制の認識だけでは充分ではなかった。自ら手がけたアニメーション映画が観客にどのように受容されるのかという現在の時制の問題に一層の留意を払っていたのであれば、高畑勲は戦後日本において繰り返し拡大再生産されてきた「被害の神話」を、当初意図したよりもはるかに距離を持って克服できただろう。言い替えれば彼も「被害の神話」という戦後日本のイデオロギーから完全に自由ではなかったのである。

小森陽一によると、「被害の神話」とは、(沖縄を除いた)列島内の日本人が、植民地支配と戦争の被害者たちに自ら何をしたのかを知り、それに応じて戦後になって逆に苛酷な報復を受けるのではないかという恐怖と戦慄から逃げるために作動した集団的規模の自己防御メカニズムである。この心理的メカニズムは、敗戦を契機に日本人が敵国の軍隊から、そしてさらには植民地において強制的に占領された被害者たちからどれほど無惨なことにあったのか、その一連の体験(満州でソ連軍から日本人が強姦された、敗戦後韓国から日本に撤収するのに苦労した、日本国内の闇市で「朝鮮人」の蛮行を体験した等)を記録、流布しながら個人的水準の事実の有無とは無関係に日本という名前の「国民=国家」全体を瞬時にいとも簡単に被害者に変更させた。これと同時に加害者としての顔を映す二種類の鏡を不透明にする作業も並行してなされた。その一つは天皇に免罪符を付与することであり、もう一つは植民地支配の被害者を不可視化することであった<sup>27</sup>。

日本においてアニメーション映画は、他の文化芸術ジャンルと同じように「被害の神話」を拡大再生産することに長らく寄与してきた。特に日本国民を

一層一般化された水準の犠牲者として描き出したのは宮崎駿の『風の谷のナウシカ』であった。この作品は、この20年余り前に手塚治虫が『鉄腕アトム』においてロボットのアイコンを通じて日本人をアメリカ白人に搾取される黒人奴隷と重ね合わせたように、ローマ帝国の圧政下でメシアを待ったユダヤ人、あるいはナチス・ドイツによって虐殺されたユダヤ人と重ね合わせている。『風の谷のナウシカ』を見て日本の観客が流した涙は、ある町では依然として実名を隠して生きなければならない、過去の帝国主義による同時代の犠牲者から目を背けたナルシス的な涙だったともいえるだろう。したがって私たちが最も警戒しなければならないのは、普遍性を担ったジェスチャーかもしれない。

### 6.3.2 誰があの子たちを殺したか

このような側面において考え直すとき、『火垂るの墓』は韓国の観客を困惑させる、まさにその点においてむしろ肯定的な可能性が見えるという逆説的な作品である。涙を流していても観客が作品の中に完全に移入することが不可能なためである。高畑勲が狙ったのもおそらくこの点だったのだろう。もちろんその対象は韓国の観客ではなく、日本の観客であったのだが、『火垂るの墓』は被害者としての日本人だけでなく、日本の観客はまず見たがらない加害者としての日本人もかなり写實的に描写する。

ここで14歳の兄清太と4歳の妹節子を死に導くのは、単純に太平洋戦争中の米軍空襲だと主張されない。むしろ米軍の空襲は、親戚のおばさんからの虐待に耐えられずに妹を連れて家を出て防空壕の生活を始めた清太が、食料を手に入れるために他人の家で物を盗む隙を作ってくれるのだ。空襲を避けて人々が防空壕に入って行き、人が不在の間に盗みをする清太は、空の上に飛んでいくアメリカの爆撃機を眺めながら「やれやれー」と歓呼する。この場面は日本の旧世代の観客にいったいどのような気持ちを引き起こすのだろうか。

もちろん母親を失ったのは空襲のためだったが、結局のところ兄妹自分たちが直面することになる悲劇的な結末は、彼らの日常の中で徐々にそして彼らが直接、間接的に接触する周辺の人々との関係のネットワークによってもたらされる。清太と節子を世話することになった親戚のおばは、彼らに不満を抱く。

父親が軍人であるおかげであるのか贅沢な生活をしてきた二人の子供を、未亡人である彼女としては同情しにくく虐待をすることになる。国のために働く人とそうではない人のご飯が同じであるはずがないとし、食事においても自分の子供たちと兄妹を差別する彼女は、孤児であるはずの二人の子供の境遇が、実は彼らの父親が戦場に出て行ったためだということを理解せず無視している。彼女は清太に家を出て行って防空壕でも生きてみると勧める。

兄と妹の防空壕生活は、しばらくの間はロマンチックであったが、彼らがある夜に持ちこんで遊んだホテルのはかなく短い人生のように、現実の重さに持ちこたえることができない。今日の医療体制においても何らの実質的な対策も施さないことがあるが、栄養失調という診断を下しただけで帰宅させる村医者を後にしなければならなかった清太は、ついに妹をあの世に送ってしまう。村の人々はどこかの誰も節子の死に同情を見せない。

節子を火葬しに行く途中で、清太は着飾った三人の娘たちとすれ違う。金持ちの娘たちが疎開先から帰ってきたところだろうか。写真作家チェ・ミンシク(崔敏植)の「釜山、光復洞」(1964)において見られるような風景である。戦争はいつ起きたのかというように、邸宅で久しぶりの蓄音機からの音楽に喜ぶ彼女たちは、清太と全く違う立場で同じ時空間を生きている。『埴生の宿』という西洋歌が蓄音機の外国製レコードから流れ出る。彼女たちがのんびりと眺める池は美しい風景かもしれないが、兄妹にとっては悲惨な人生の現場である(2002年、上岩洞ワールドカップ競技場もそうだった)。節子に続き駅構内で倒れたまま死んでいく清太を通行人はそのまま見つめるだけで過ぎ去り、駅員はまた死んだかと面倒がるのだ。

### 6.3.3 加害者意識の倫理性

『火垂るの墓』の原作である野坂昭如の同名小説が発表された時、監督は自分より上の世代の日本の人々が「その哀切さにはうたれても、どこか反撥する気持ちもあったのではないか」という考えを持っていた<sup>28</sup>。すなわち、戦時中においては滅私奉公のために、そして戦後には高度成長のためには我慢して努力することこそ人間の道理だと信じてきた世代であるならば、冷酷な親戚のお

ばさんを見てもその程度の虐待は当時ありふれた特別なことではなかったと言い逃れつつ、少年清太が家を飛び出す前にもっと我慢すべきだった、あるいはとても自分勝手だったなど、むしろ犠牲者が非難の対象になるだろうというのが高畑勲の考えであった<sup>29</sup>。

監督の考えに即せば、利己的な親戚のおばさん、金持ちの娘たち、そして無情な通行人らと駅員等を見て、日本の観客の中には、自らの過去の姿を顧みずにはいられなかった人もいよう。さらにはこの話は小説家野坂昭如が彼の実体験をもって書いたことであり、一個人の身にすでに起きた「事実」という点において、その実在的意味を否定できないという強度を持つ。同時に、あえて作家の体験ではなくとも戦争中にはありふれていた出来事である。したがってその時代を生きた観客が『火垂るの墓』において見出すことの出来る居場所は戦争で生き残れなかった兄妹、つまり被害者の位置ではなく、二人の子供の犠牲を当然のように傍観してその犠牲を通じて戦争で生き残った者、すなわち加害者の位置でしかなくなる。被害者を直視して加害者の位置に立つことが、羞恥心と罪悪感を効果的に呼び起こすことが可能な点で、映画は戦後日本の「被害の神話」を少なくとも内在的な側面において転覆させる潜在力を持っている。

このような国民内部の批判を写し出す鏡としての効果は、高畑勲が『火垂るの墓』を過ぎ去った過去ではなく同時代の日本社会を照らす映画として意図したこと関連している。彼は原作である「自分勝手」のような少年清太から、1980年代の日本における型にはまった管理社会に反抗する少年たちの姿を見出した<sup>30</sup>。戦争は終わったが清太と節子兄妹を死に至らしめた条件は、その後40余年が過ぎても日本社会にそのまま残っていた。そのためであろうか、高畑勲は原作の小説の台詞をほとんど変えないで移したような（しかし野坂昭如の饒舌体文章のニュアンスは全く生かすことが出来なかった）このアニメーション映画において、二種類の顕著な変化を加えた。その一つがまさに映画の結末で清太と節子の魂が丘陵から1980年代の神戸、つまり彼らが短い人生を過ごした都市の夜景を見下ろす場面である。監督は1980年代の大人たちに対し、あなた方の親の世代が戦争中だからと言い訳したように、あなた方自らももっともらしい名分と言い訳で今再び言い逃れ、子供たちを殺しつつあると忠告し



たかったようだ。さらに踏み込めばこの忠告には、一層深刻化されてゆく世代間の葛藤、そしてこれと不可分の関係にある階級間の葛藤など、自らの社会内部における問題を払拭するために再び戦争を起こし国家と叫ぶかも知れないという懸念も同時に含まれている。

1935年生まれであり『火垂るの墓』を作った当時すでに50代に入っていた高畑勲は、太平洋戦争と高度成長期を横断しており、少年の側から旧世代に対して批判的だった。高畑個人としては彼が日本敗戦の歴史の中でアイデンティティが非常にあいまいな世代に相当するという点も考慮されるべきだろう。この世代の問題はまさに『火垂るの墓』の原作者であり、監督より5歳年上で1930年生まれである野坂昭如によってさらに明らかに指摘されることである。15歳に敗戦を迎えることによって戦争（満州事変から太平洋戦争までのいわゆる15年戦争）時期における陥没地帯に比喻されるその世代は、学徒兵になって死んでいくにはまだ幼く、だからといって、飢えによって戦争の悲惨さを実感する程幼いわけでもなかった。したがってその世代で運が良かったというよりは、“後ろめたく生き残った恥辱”を甘受しなければならなかった人々であり、同時にこのような罪の意識を強要する旧体制の崩壊も両目ではっきりと目撃した人々であった<sup>31</sup>。要するに、野坂昭如や高畑勲はおそらく戦後の日本において自らを「被害の神話」の中で均一に規定できない特異な世代だったと言えるだろう<sup>32</sup>。したがって実際には戦争で生き残った二人の芸術家がそれぞれ小説とアニメーション映画において彼らのペルソナと言える少年清太を生かさず死なせたのは、一種の贖罪意識として自分が自身に与えた暴力であった。また、この暴力の現場はまさに彼らを包括して戦後日本を生きのびてきた加害者の顔を映す鏡であった。

しかし自分の空襲体験まで重ね合わせ過度に感情移入したためだったのか、野坂昭如が小説の中ですでにある程度は利他的な人物に美化させた少年清太を、高畑勲は、過度に純粋な人物、すなわち言葉どおり贖罪の羊のように描いてしまった。作品が完成される前である1987年6月の対談で、野坂昭如が彼に話した近親愛<sup>33</sup>の論争を避けたかったのかもしれないが、高畑勲は、防空壕生活中に清太が妹を抱きしめて寝ている間ふと性的興奮を経験する小説の中の

重要な場面をアニメーション映画の中ではすっぱりと削除した。これは結果的には人物をととても単純且つ非現実的に作ってしまうことになったが、監督の期待と異なり、1980年代の日本のさまよう少年たちにとってこのような人物が共感を得ることは容易ではなかったはずだろう。

#### 6.3.4 日本アニメーションの中の韓国

『火垂るの墓』の以上のような側面は、日本の人々を一括りの国民として歴史的に概観しがちな立場にある韓国の観客の目には浮かびにくい。映画の中では加害者としての日本人の姿はあまり見えないし、見えたとしても韓国の観客にその姿が罪の意識を呼び起こす可能性は決して無いだろう。それではこのアニメーション映画は否定的な意味でも肯定的な意味でも日本の観客だけの作品なのだろうか。しかし韓国の観客（と潜在的にはアジアの観客）が『火垂るの墓』を見て流す自らの涙に不快感を覚える理由が真に歴史のためならば、私たちはその歴史を二つの方向でもう少し冷静に掘り下げて行く必要がある。

一つは、映画の中で日本人に規定される人物が、歴史の中においては誰であったのかという問題である。この映画の背景が帝国時代の日本ならば、そしてこの映画の物語が原作者の個人的体験から独立した別個のテキストと見なされるならば、かわいそうな兄妹と彼らを捨てた非情な周辺人物たちの中で、その誰かとは当時創氏改名をして日本人として生きていかざるを得なかった韓国人であり得ると想定できない理由がない。そのような時代を实际生きていた人々の歴史を、韓国の観客は韓国の観客なりに、そして日本の観客は日本の観客なりに『火垂るの墓』を見て流した涙に各々新しい意味を付与できるはずだろう。

もう一つは、すでに韓国人にも涙だけでは充分ではないという点だ。それは解放後、韓国も近代化の過程で単一民族を自認し、また他のアジア諸国の国民に対し加害者としての歴史を経てきたためである。私たちが自ら先にその事実を積極的に認識することができなければ、戦後の日本の前轍をそのまま踏襲することになるだろう。アジアで最も早く加害者としての国家に向いはじめた最先の日本が、その望ましい倫理的モデルになれないのは極めて残念なことであ

る。

しかし、少なくとも日本のアニメーションの内部では1980年代以来、自国の植民地主義の歴史に対する批判的立場からアジア侵略を反省する長編アニメーション映画が数編作られた。このような動きに気付くことができなかったのは、むしろ韓国社会の方であったのだ。それらの配給経路が違ったとしても、そのような作品については韓国におけるジャパニメーションのファンたちも心底無関心であった。『火垂るの墓』に不快感を覚えたならば、比較的入手しやすい作品としてすでにアメリカで『Rail of the Star』という題名で配給されている長編『お星さまのレール』を見るのも良いだろう。

植民地時期の韓国（新義州と平壤）で幼年期を送った女優、小林千登勢の実際の体験に基づいた『お星さまのレール』は、子供の目線からではあるが、植民地主義の暴力性をはるかに直接的に描写する。この作品のより一層興味深い点は、日本の「被害の神話」に対する批判である。同映画の中で、敗戦を迎えてソ連軍に占領された北朝鮮側の地域の日本人たちは、38度線を越えるための避難の道を辿ることになり、それ以前まで彼らにとって不可視な被害者であった朝鮮人になりすまざるを得ないという逆転した状況に置かれる。被害者の気持ちを抱きつつ歩いてきた彼らは、苦難に満ちた避難の途上、最後の場面で出会う朝鮮人たちの声を通じて、自分たちがすでに誰かの加害者であったという事実気づく。同時に映画の中の実際の日本人たち一人一人は、自国民を見捨てた無責任な日本政府の犠牲者であった。戦後日本社会が「被害の神話」を通じて忘却を望んだことは、まさにこの二つの事実であった。おそらく韓国の一部の観客は依然としてこのアニメーション映画における韓国人の描き方、特にキャラクターデザインと声の演出に対して満足しないだろう。しかしこれこそが実に今後の韓国アニメーションが抱えていかなければならない課題の一つかもしれない。アイロニカルな事実は、1993年に発表された『お星さまのレール』にすでに韓国の有名なアニメーション製作会社であるDR. MOVIEが参加したということだ。

歴史を振り返って再現するという課題の前で、一つの代案になるアプローチは、国民という枠組みで裁断できないひとりの人生、すなわち個人史（per-

sonal history) をできるだけありのままに追跡するドキュメンタリー様式である。このことをよく示してくれる事例には、日系カナダ人であるマイケル・フクシマ (Michael Fukushima) 監督の『ミノル：逃亡のメモリー (Minoru: Memory of Exile)』(1992) がある。

監督自身の実際の暗い家族史を扱ったこの短編アニメーション映画で、監督の父であるミノルは9歳の時に太平洋戦争が起きると、当時のカナダ政府がすぐに日系の人々をカナダの敵に規定したために、終戦以後まで家族と共に収容所生活を余儀なくされた。結局他の日系の人々と同様日本に追放されてそこを離れるものの、日本で適応不能だった彼は、おりしも6・25事変、すなわち朝鮮戦争が勃発すると、多国籍軍として派兵されるカナダ軍に入隊するという条件で、韓国のために戦った後、自らの母国カナダに帰ることができた。作品の中でマイケル・フクシマは「私はカナダ人だ。父がカナダ人のままであるために戦ったから」と話す。そのためか彼は(私と会った当時に)日本語が全くできなかった。驚くべき点は、1988年カナダ政府が第二次世界大戦中に日系カナダ人に犯した誤りを認めただけでなく、国家のそのような過ちを真正面から掘り起こした『ミノル：逃亡のメモリー』をカナダ国立映画制作庁 (National Film Board of Canada) で、すなわち国家財政で制作したという事実である。アニメーション映画はこのように国民国家の歴史の中から周辺に押し出され記録されることが出来なかった人生の時間を視覚化するのに非常に有効な芸術形式であるといえる。

## 注)

- 1 高畑勲『映画を作りながら考えたこと』徳間書店、1999、p.443
- 2 宮崎駿『出発点—1979～1996』徳間書店、1997、pp.363, 443
- 3 宮崎駿、1997、p.137
- 4 宮崎駿は1981年に『ファンタスティック・プラネット』を観てそれに関する文を寄稿したことがある(宮崎駿、1997、pp.148～50)
- 5 押井守「押井守インタビュー」『宮崎駿、高畑勲とスタジオジブリのアニメーションたち』キネマ旬報社、no.1166、1995、p.29

- 6 宮崎駿、1997、p.266
- 7 宮崎駿「宮崎駿講演採録、アニメーション罷り通る（なごやシネフェスティバル '88 にて）」『宮崎駿、高畑勲とスタジオジブリのアニメーションたち』キネマ旬報社、no.1166、1995、pp.58～9
- 8 宮崎駿は日本を意識的に描こうとしたが、結局出来なかったと述べたことがある。この作品では登場人物を全部日本人に、そして空間的背景も日本が海に沈んだ後残る千葉県房総半島のはずれにしたかった彼は、畑ではなく田んぼで稲作をする風景と、フォークとナイフの代わりに箸と茶碗を持った人物の方がより似合うと考えた（宮崎駿、1997、pp.436～7）
- 9 宮崎駿、1997、pp.260～2
- 10 宮脇昭『植物と人間』NHK ブックス、2004、pp.54～6
- 11 宮脇昭、2004、pp.56、196
- 12 宮崎駿、1995、p.59
- 13 宮崎駿、1997、p.534
- 14 宮崎駿は1980年代末までの未来観として、一種の耽美主義的な終末論があったと1992年のインタビューで明らかにしたことがある（宮崎駿、1997、p.519）
- 15 宮崎駿、1997、p.524
- 16 宮崎駿、1997、p.477
- 17 宮崎駿、1997、p.477
- 18 宮崎駿、1997、p.478
- 19 宮崎駿、1997、p.149
- 20 宮崎駿、1997、p.266
- 21 『未来少年コナン』や『ルパン三世 カリオストロの城』がピークで、逆にジブリに移ってからはむしろ後退戦だった」という押井守は、宮崎駿の歴史的使命がその時終わったと批判したことがある（押井守、1995、p.31）
- 22 叶精二「宮崎駿・高畑勲作品解説」『宮崎駿、高畑勲とスタジオジブリのアニメーションたち』キネマ旬報社、no.1166、1995、p.120

- 23 しかし宮崎駿の普遍性は韓国における一部の熱烈なファンたちの間で別の側面から疑いをかけられた。一つは作品の中に「黒人」を登場させないという点で。そしてもう一つは韓国のアニメーションスタジオに下請けを発注しないという点で。彼は人種差別主義者だとか、嫌韓主義者だというようなうわさと憶測が一時出回ったが、結局このように歪んでみえる言説も、彼に向けたファンたちの愛情と、彼がより一層普遍的な価値観をもつ監督だったらと思う希望で始まったと見られる。
- 24 高畑勲、1999、p.443
- 25 高畑勲、1999、p.444
- 26 高畑勲、1999、p.433
- 27 小森陽一『ポストコロニアル』岩波書店、2001、p.97
- 28 高畑勲、1999、p.442
- 29 高畑勲、1999、p.442
- 30 高畑勲、1999、p.419
- 31 尾崎秀樹「解説」、野坂昭如『火垂るの墓』新潮社、2004、pp270～1
- 32 これは二人の作家の職業上の経歴にもある程度反映されている。大学時代から各種の職業を転々とした野坂昭如はCM ソング作詞家、プレイボーイ、文壇出身の流行歌手、キックボクシング選手などの様々な顔を持っている。高畑勲は東映動画に入社して新進演出家として期待されたが、社会主義者として労組活動に参加し、29歳で書記長に就任した。
- 33 高畑勲、1999、p.422

#### 付記

※本稿は、ハンナレ出版社より翻訳の許可を得た。この場を借りてお礼を申し上げます。

※本稿の訳出に関して甲南女子大学兼任講師・田中千晶の協力を得た。

※付記 本稿は平成24年度専修大学研究助成・個別研究「研究課題 日本文化論としての宮崎駿のアニメーション映画研究」の研究成果の一部である。